

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME QUIZ
INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 27
SEBERANG KAPUAS
TAHUN AJARAN
2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH:

VALENTINUS PERDI
NIM: 2112061994

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Valentinus Perdi
NIM : 2112061994
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran
Game Quiz Interaktif Berbasis Powerpoint
Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V
SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran
2024/2025

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang, 14 Juli 2025

Pembimbing I



Imanuel Sairo Awang, S.Si, M.Pd
NUPTK. 6457763663200003

Pembimbing II



Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd
NUPTK. 4335767668230253

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si
NUPTK. 4538744645200012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME QUIZ INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 27 SEBERANG KAPUAS
TAHUN AJARAN 2024/2025”**

Nama : Valentinus Perdi
NIM : 2112061994
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada
Khatulistiwa pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025

Tim Penguji;

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Didin Syafruddin, S.P., M.Si	Ketua Penguji	
2	Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd	Sekretaris	
3	Benediktus Ege, M.Pd	Anggota Penguji I	
4	Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd	Anggota Penguji II	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si
NUPTK. 4538744645200012



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING I
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Valentinus Perdi
NIM : 2112061994
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	15 Januari 2025	Pengajuan judul proposal skripsi	f.
2	30 Januari 2025	Revisi kerangka berpikir	f.
3	3 Januari 2025	Perbaikan lampiran	f.
4	18 Februari 2025	ACC Proposal Skripsi	f.
5	5 April 2025	Perbaikan proposal setelah seminar proposal	f.
6	13 Mei 2025	Konsultasi Bab IV dan V skripsi, serta pengecekan data yang dihitung dengan SPSS	f.
7	12 Juni 2025	Perbaikan tabel dan review daftar pustaka	f.
8	9 Juli 2025	ACC Skripsi	f.

Sintang, 9 Juli 2025
Pemimbing I

Imanuel Sairo Awang, S.Si, M.Pd
NUPTK. 6457763663200003



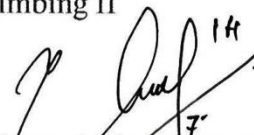
**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING II
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Valentinus Perdi
NIM : 2112061994
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	17 Januari 2025	Pengajuan judul proposal skripsi	Cey
2	7 Februari 2025	Bimbingan cara penulisan daftar pustaka	Cey
3	12 Februari 2025	Penambahan materi di Bab II	Cey
4	12 Februari 2025	Revisi kerangka berpikir	Cey
5	17 Februari 2025	Perbaikan lampiran proposal skripsi	Cey
6	19 Februari 2025	Revisi media	Cey
7	21 Februari 2025	ACC Proposal Skripsi	Cey
8	7 April 2025	Perbaikan proposal skripsi setelah seminar proposal	Cey
9	15 Mei 2025	Konsultasi Bab IV dan V Skripsi	Cey
10	6 Juni 2025	Konsultasi Perbaikan abstrak bahasa indonesia dan bahasa inggris	Cey
11	4 Juli 2025	Konsultasi lampiran dan tabel	Cey
12	14 Juli 2025	ACC Skripsi	Cey

Sintang, 14 Juli 2025
Pembimbing II


Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd
NUPKK. 4335767668230253

PERNYATAAN KEASLIAN

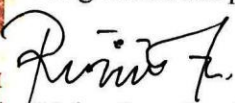
Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun disekolah tinggi/ program tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah tertulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan saya ini dibuat dengan sungguh dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 14 Juli 2025

Yang membuat pernyataan




(Valentinus Perdi)
NIM. 2112061994

MOTTO

“Jadilah seperti Nuh, Tidak peduli seberapa hebat dunia menghina dan merendahkanmu, tetaplah bangun bahteramu. Segala usahamu pasti berhasil”

Keteguhan dalam keyakinan dan usaha adalah kunci keberhasilan, meskipun dihadapkan pada hinaan, keraguan, atau penolakan dari orang lain. Seperti Nabi Nuh yang tetap membangun bahteranya meskipun dicemooh, kita diajak untuk tetap fokus, konsisten, dan yakin terhadap tujuan kita. Sekalipun dunia meremehkan, jika kita terus berusaha dan percaya, keberhasilan akan datang pada waktunya.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Robertus Dimin dan Mamak Kartini Anon yang telah berjasa dalam hidup saya, memberikan semangat, motivasi untuk menyelesaikan studi ini dan selalu mendoakan perjalanan hidup saya.
2. Kakek saya Septimin dan Nenek saya Bidu yang selalu memotivasi saya untuk selalu kuat dalam hal kuliah dan kata-kata yang sering mereka ucapkan mereka rela hidup tinggal di ladang demi cucu-cucunya berhasil.
3. Saudara-saudara saya Marista Adina Putri dan Margaret Yusce serta keluarga yang selalu memotivasi saya selama ini, Bapak angkat saya Iyon, Lewi, Krismantio, dan Mamak angkat saya Dayon, Siah, Edah. Serta abang angkat saya Plorensius.
4. Kedua pembimbing saya Imanuel Sairo Awang, S.Si, M.Pd dan Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu senantiasa memberikan saran, bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Teman saya Fransiskus Agustyan sanda, M.W. Razzaq Effendi dan Yenti Tuti Apra terimakasih sudah saling suport selama ini, dan saling menyemangati dalam suka dan duka.
6. Serta teman-teman Pejuang Gelar S.Pd. C12 yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

7. Terima kasih untuk diriku sendiri, yang telah bertahan sejauh ini. Untuk semua malam tanpa tidur, air mata yang jatuh diam-diam. Terima kasih karena tidak menyerah saat rasanya ingin berhenti. Terima kasih karena terus berjuang meski lelah, meski penuh keraguan. Terima kasih karena sudah berani bermimpi dan membuktikan bahwa saya mampu mewujudkannya.

ABSTRAK

Valentinus Perdi. 2025, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Quiz Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025*. Skripsi, Program Studi PGSD STKIP Persada Khatulistiwa. Pemimbing I: Imanuel Sairo Awang, S.Si, M.Pd., Pemimbing II: Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Powerpoint*, Minat Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga minat belajar siswa menurun. Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Uji coba dilakukan dengan uji coba skala terbatas dan uji coba skala lapangan. Alat pengumpulan data terdiri dari lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Media *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* di uji coba skala terbatas dan skala lapangan setelah di validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. (2) Validasi ahli media menunjukkan skor 78%, sedangkan presentase hasil ahli materi yaitu 81%. Presentase dari rata-rata skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi untuk media pembelajaran *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* yaitu 79,5% dengan kriteria Layak. (3) Tingkat keefektifan dihitung dengan menghitung hasil t_{hitung} sebesar $8,124 > t_{tabel}$ sebesar 1,697 yang mana H_o ditolak maka H_a diterima, produk pengembangan media pembelajaran *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* ini “efektif” untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPAS materi organ pernapasan manusia di kelas V SDN 27 Seberang Kapuas. Media ini layak digunakan dengan skor rata-rata validasi sebesar 79,5% dari ahli media dan ahli materi. Uji coba menunjukkan t_{hitung} sebesar 8,124, yang lebih besar dari t_{tabel} 1,697, sehingga produk ini dapat dianggap efektif dalam pembelajaran IPAS materi organ pernapasan manusia di kelas V SDN 27 Seberang Kapuas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *game quiz* interaktif berbasis *powerpoint* telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Diharapkan media ini dapat diterapkan secara luas, dikembangkan lebih lanjut dengan fitur interaktif tambahan sehingga menjadi lebih menarik dan efektif.

ABSTRACT

Valentinus Perdi. 2025, *Development of Interactive Quiz Game Learning Media Based on PowerPoint to Enhance Student Interest in Learning for Fifth Grade Students at SDN 27 Seberang Kapuas for the Academic Year 2024/2025*. Thesis, PGSD Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa. Supervisor I: Imanuel Sairo Awang, S.Si, M.Pd., Supervisor II: Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd.

Keywords: Interactive Media, PowerPoint, Learning Interest

This study was motivated by the fact that teachers are still using conventional teaching methods, which has led to a decline in students' learning interest. The purpose of this research was to develop an interactive quiz game learning media based on PowerPoint as a solution to increase students' interest in learning. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The trials were conducted through limited-scale and field-scale testing. Data collection instruments included media expert and material expert validation sheets, questionnaires, and documentation. The results of the study show that: (1) The interactive quiz game media based on PowerPoint was tested through limited and field trials after being validated by media and material experts. (2) Validation by media experts showed a score of 78%, while the validation by material experts reached 81%. The average score from both experts was 79.5%, which is categorized as "Feasible." (3) The effectiveness level was determined by calculating the t-test value, where the t_{count} was 8.124, which is greater than the t_{table} value of 1.697. Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This indicates that the development product—an interactive quiz game based on PowerPoint—is "effective" in increasing students' learning interest in the science subject, particularly the topic of human respiratory organs in fifth grade at SDN 27 Seberang Kapuas. In conclusion, the interactive quiz game learning media based on PowerPoint has proven to be effective in enhancing students' learning interest. It is expected that this media can be widely implemented and further developed with additional interactive features to make it even more engaging and effective..

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugrah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Quiz* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 27 Seberang Kapuas Tahun Ajaran 2024/2025” ini dapat saya selesaikan dengan baik.

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yaitu kepada yang terhormat:

1. Imanuel Sairo Awang, S.Si, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I yang selalu senantiasa memberikan saran, bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi hingga akhir penyusunan skripsi ini.
2. Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga.
3. Eliana Yunita Seran, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Didin Syafruddin, SP., M.Si., selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kemudahan dan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Badan Pendidikan Karya Bangsa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kesempatan belajar yang sangat berarti sehingga peneliti bisa mendapatkan ilmu di kampus biru tercinta ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta Staf di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan materi perkuliahan dan membantu kelancaran dalam mengurus administrasi perkuliahan.
7. Teristimewa untuk kedua orangtua saya, Bapak Robertus Dimin dan Ibu Kartini Anon yang telah memberi kasih sayang, perhatian, dan dukungan moral maupun materi tanpa henti bagi peneliti serta menguatkan peneliti dalam doa-doanya. Orang tua motivator terbesar saya untuk terus melangkah meraih mimpi-mimpi akan masa depan dan orangtua yang sangat luar biasa.
8. Saudari saya, Marista Adina Putri dan Margater Yusce yang telah memberikan dukungan berupa doa, perhatian dan bantuannya kepada peneliti.
9. Keluarga besar peneliti yang telah memberikan doa dan dukungan.
10. Teman-teman kelas C12 yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini. Sebagai seseorang yang masih dalam tahap belajar, tentu saja skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu peneliti dengan hati terbuka menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun, guna perbaikan dan peningkatan kualitas

peneliti di masa yang akan datang. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Sintang, 14 Juli 2025
Peneliti

Valentinnus Perdi
NIM. 2112061994

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
CATATAN PEMBIMBING I	iii
CATATAN PEMBIMBING II.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kajian Teori	13
B. Penelitian Yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Model Pengembangan	43

B. Prosedur Pengembangan	43
C. Uji Coba Produk	46
D. Desain Uji Coba	47
E. Subjek Ujicoba	50
F. Jenis Data	50
G. Instrumen Pengumpulan Data	51
H. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Hasil Pengembangan	74
C. Pembahasan Produk Akhir	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
A. Kesimpulan	87
B. Keterbatasan Produk	88
C. Implikasi	88
D. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	96
RIWAYAT HIDUP	151

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kegiatan Uji Coba Penelitian.....	49
3.2 Kriteria Persentase Analisis Penilaian Ahli	52
3.3 Kriteria Tingkat Keefektifan Media.....	55
4.1 Tabel Validitas Instrumen	56
4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	57
4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	64
4.5 Hasil Validator Ahli Media dan Ahli Materi	65
4.6 Rekapitulasi Rata-rata Angket Siswa.....	69
4.7 Hasil Uji Coba Normalitas	71
4.8 Hasil Uji Coba Homogenitas	73
4.9 Hasil Uji Coba Hipotesis Keefektifan Media.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	41
3.1 Desain Penelitian.....	43
3.2 Desain Awal	44
3.3 Hasil Rancangan Produk	45
4.1 Slide Tujuan Pembelajaran Sesudah dan Sebelum di Revisi	67
4.2 Item-item Gambar	75
4.3 Membuat Cover Media	76
4.4 Petunjuk <i>Game</i>	76
4.5 Tahapan Materi	76
4.6 Bentuk <i>Quiz</i>	77
4.7 Pembuatan Elemen.....	77
4.8 Animasi Untuk Karakter Maupun Elemen Lain	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar di SDN 05 Seberang Kapuas.....	96
2. Modul Ajar di SDN 27 Seberang Kapuas.....	101
3. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa.....	106
4. Lembar Validasi Angket Minat Belajar Siswa	107
5. Lembar Validasi Ahli Media.....	109
6. Lembar Validasi Ahli Materi	111
7. Lembar Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Sebelum).....	113
8. Lembar Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Sesudah)	123
9. Tabulasi Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa	133
10. Hasil Normalitas Angket Minat Belajar Siswa	134
11. Hasil Homogenitas Data Angket Minat Belajar Siswa	135
12. Hasil Uji T.....	136
13. Distribusi Nilai T-tabel	137
14. Lembar Observasi Pra-Penelitian di SDN 27 Seberang Kapuas.....	138
15. Lembar Observasi Pra-Penelitian di SDN 05 Seberang Kapuas.....	139
16. Surat Balasan di SDN 27 Seberang Kapuas.....	140
17. Surat Balasan di SDN 05 Seberang Kapuas.....	141
18. Surat Izin Penelitian di SDN 05 Seberang Kapuas	142
19. Surat Izin Penelitian di SDN 27 Seberang Kapuas	143
20. Surat Balasan Izin Penelitian di SDN 05 Seberang Kapuas	144
21. Surat Balasan Izin Penelitian di SDN 27 Seberang Kapuas	145
22. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SDN 05 Seberang Kapuas.....	146
23. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SDN 27 Seberang Kapuas.....	147
24. Dokumentasi Penelitian	148

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Muflih Saefuddin. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 307–315. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.885>
- Alam, Y. (2018). Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada SMK PGRI 1 Palembang. *MOTIVASI: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 3(2), 576.
- Amiludin, S., Akbar, R. M., & Sunarmi, N. (2013). *Perancangan Game Quiz Try Out Jenjang Sekolah Dasar Berbasis Android*. 2.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 585. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Annisak, F., Zainuri, H. S., & Fadilla, S. (2024). Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Non Parametrik dalam Penelitian. *Jurnal Pendidikan Al-Ittihadu*, 3(1), 1–11.
- Anzalina, G. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Flip Book Pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di Smkn 2 Cilaku Cianjur Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 31.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 165-166. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 16. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Damayati. (2018). *Pengaruh Profitabilitas, Solvabilitas, Ukuran Perusahaan dan Opini Audit Terhadap Audit Report Lag*. 35.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 3.
- Farida, N. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Ekperimen Pada Permainan Bahasa*. 44.

- Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, 9(1), 76.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK*. 4(1), 5.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 293. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*, 4.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Microsoft PowerPoint* Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 37-38.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hutomo, K. T. (2020). *Pengembangan Alat Bantu Latihan Untuk Block dalam Olahraga Bolavoli (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN)*. 10.
- Inna Dadina Coni Kusuma Putri, S. A. W. (2022). *Hubungan antara minat belajar matematika, keaktifan belajar siswa, dan persepsi siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa*. 722.
- Jasmine, K. (2014). Penambahan Natrium Benzoat dan Kalium Sorbat (Antiinversi) dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi pada Nira Tebu. *Penambahan Natrium Benzoat dan Kalium Sorbat (Antiinversi) dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 7.
- Khatimah, K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media *Game* Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 3.
- Maghfira, H. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang. *Skripsi*, 4(September), 21.

- Mariani. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Jurusan Aktansi di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 9.
- Maulidah, Y., Chairunisa, M., & Karimah, S. (2023). MESDIGI (Meme Sejarah Digital): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Sosial Media Pada Pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Dukupuntang. *Prodiksema*, 2(2), 184.
- Mohammad, A. N., Muhammad, P. I., Fiqi, H. H., & Muhammad, Z. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Deep Learning*. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 12.
- Nafisah, W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Padamateri Gaya dan Gerak di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1*, 8-9.
- Ningtyas, H. A., & Rahmawati, L. E. (2023). Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 52–71. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v6i1.10977>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). *Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika*. 03, 43-44.
- Nyoman Sugihartini, K. Y. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional*. 15(2), 280.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2023). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*, 12.
- Pramono, A., Tama, T. J. L., & Waluyo, T. (2021). Analisis Arus Tiga Fasa Daya 197 Kva dengan Menggunakan Metode Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 4(2), 213–215. <https://doi.org/10.31598/jurnalresistor.v4i2.696>
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Pengembangan *Education Game* Berbasis *Microsoft PowerPoint* dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 176. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., & Iljam Aziz Sahbuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. 12.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 417.
- Sartika, W., Arni, Y., Lolita, D., & Sukma, R. U. (2024). Pengembangan Media PPT Berbasis *Game* Kuis Untuk Siswa Kelas 3 SD Semester Genap Pembelajaran PPKN Materi Pancasila. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3), 553. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.517>
- Sasmitha, I. D., Setianingsih, E. S., & Huda, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 241. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17413>
- Setyaputri, F. M., & Utaminingsih, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Berbasis *PowerPoint* pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri Tanjung Tirta Ii Berbah. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(1), 51-54. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i1.13540>
- Sianturi, R. (2022). *Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis*. 8(1), 388. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 165.
- Sri, A. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran dan *PowerPoint* dalam Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMP Negeri 1 Gurah. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 83-84. <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Supardi. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 165.
- Titin, K. L. (2022). *Studi Literatur : Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA*. 2(1), 3.
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 380. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>

- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 7912. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3932. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusuf, F. M. (2021). Pengaruh Kualitas Produk, *Celebrity Endorser dan Brand Image* Terhadap Keputusan Pembelian Skin Care Pada Klinik Kecantikan Ms Glow Bekasi. *Metode Penelitian*, 28.
- Zoman, K. Al, Alshunaifi, K., Al-Mutairi, M., Altamimi, H., Binzoman, A., Al-Maweri, S. A., Alrajhi, A., Tashkandy, Y., Al-Mozaini, M., Al Suwyed, A. S., & Al Mubarak, S. A. (2024). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik Hasny. *Saudi Dental Journal*, 36(12), 6. <https://doi.org/10.1016/j.sdentj.2024.11.012>